

2. Гречишкіна С. В. К вопросу исследования современной литературы о природе : аспекты изучения эколитературы. Вестн. Томск. гос. ун-та. 2004. № 387. С. 8–14.

3. Рагачэўская М. С. Цывілізацыя і прырода ў творах сучасных англамоўных і беларускіх аўтараў // Вестн. МГЛУ, Серия 1, Филология. 2013. № 2. С. 103–110.

4. Riley R. W., Cortines R. C. What Can I Teach My Young Child about the Environment? Washington : Office of Educational Research and Improvement, 1997. 2 p.

Лукашевич Т. Ю. (Брест)

Семантическая деривация как способ формирования социолекта геймеров

В последние несколько десятилетий активно исследуется коммуникативная среда Интернета. В новом коммуникативном пространстве особую популярность приобрели компьютерные игры. Объектом нашего внимания выступает подязык участников групповых интернет-игр типа MMORPG (от англ. massively multiplayer online role playing game). Это, по словам А. А. Аветисовой, виртуальный мир, основанный на приключенческой ролевой игре, которая, в свою очередь, построена на сюжетах фантастических книг, фильмов и т. д. [1, с. 42]. В названном жанре очень популярна игра World of Warcraft (WoW), объединяющая более 10 миллионов человек по всему миру. В ней, на наш взгляд, наиболее полно реализуется социолект геймеров: он функционирует в самой игре, в видеообзорах тактик прохождений сложных моментов игр, на форумах, где пользователи обсуждают обновления и изменения в игре. Мы отбирали материал для анализа на основе форумов официального сайта, так как именно здесь язык участников компьютерных игр представлен особенно полно, притом в контекстах.

Основу всякого социолекта образует общеупотребительная лексика, но всякий социолект специфичен. Хотя, как мы установили ранее, формирование лексики субъязыка геймеров связано с деривационными процессами, характерными для общезыкового развития лексики в целом (морфологическое словопроизводство, заимствования, семантическая деривация), но удельный вес результатов этих процессов в социолекте геймеров неодинаков. В связи с происхождением игры World of Warcraft, для социолекта геймеров основным источником лексики закономерно являются заимствования из английского языка. Они адаптируются к морфологической системе русского языка, формируя при этом целые словообразовательные цепочки и гнезда, далее функционирующие согласно правилам русского языка.

Однако слово отражает не только «сторону, обращенную к внешнему миру, <...> но и сторону, обращенную вовнутрь самой

системы языка, составляющую собственно языковой аспект лексического значения» [6, с. 28]. Изменение этой стороны слова приводит к его качественным изменениям: перегруппировке отдельных значений слова, синонимическому развитию значений, смещению в значениях, расширению или сужению содержательной структуры слова, метафорическим, метонимическим, функциональным переносам, энантиосемии, расщеплению слова на омонимы [2, с. 145]. Процесс расширения семантического объёма слова, появления у него семантически производных значений, со-значений, семантических коннотаций носит название семантической деривации [3, с. 36].

В социолекте геймеров обнаружена группа семантически преобразованных слов разной частеречной принадлежности: имён существительных, глаголов, прилагательных. Это номинации лица (*топор, хомяк, вагон, паровоз, латник, кожник, ключник, сова, деревце, полено*), игровых и околоигровых реалий (*синька, зелёнка, химия, физика, механика, пачка*), характеристики геймеров (*голый, рукастый, жирный*); игровых действий (*сливать, тащить, одеть, танцевать*). Закономерно преобладают имена существительные, так как необходима номинация и геймеров, и действующих персонажей, и реалий игры.

Уже в первых исследованиях семантической деривации, например в «Принципах истории языка» Г. Пауля, были выделены такие способы изменения значения слова, как 1) «специализация значения вследствие сужения объема и обогащения содержания»; 2) «обеднение содержания представления, связанное с расширением объема»; 3) «перенос названий на основе пространственных, временных и каузальных связей»; 4) «...некоторые разновидности изменений значений, не поддающиеся простому подведению под один из трёх основных классов» [4, с. 106–121]. Второй пункт включает в себя помимо прочего явление метафоры, а третий – метонимию и её разновидность – синекдоху.

Имеющийся языковой материал показывает, что эти виды семантической деривации актуальны и для социолекта геймеров. Лексемы, образованные в результате метафорического переноса по сходству функций или внешних признаков, отмечены в кругу наименований игроков. Например, в подъязыке геймеров слова *топор* в значении ‘кто-то очень плохо и неумело играющий’, *паровоз* и *вагон* в значении ‘человек, не приносящий группе/рейду никакой пользы, проходящий испытание за счёт других членов группы’ возникли на основе функционального сходства: топор не способен плавать; вагон не может самостоятельно двигаться. Приведём контексты: *Тогда в ЦАП ты мог ходить только вагоном, т. к. этот рейд намного выше твоего уровня; А если ты соберёшь себе пачку паровозов и будешьдохнуть ...*,

то пенять стоит только на себя. Лексема *хомяк* в значении ‘игрок, не имеющий высоких требований к игровому контенту и не желающий проходить сложные элементы игры’, очевидно, оформилась на основе общего смыслового компонента ‘неповоротливость’, ‘лень’, сравним: *Да, часть домохозяек и хомяков, что потеют при одном звучании букв “пэ-вэ-пэ”, уйдет из игры...*

Семантический перенос по сходству функций обусловил появление лексемы *ключник* в значении ‘игрок, проходящий «эпохальные» подземелья, получающий за победу в подземелье одного уровня ключ к подземелью следующего уровня’: *Если ты такой ключник, в чём проблема найти сообщество ..., в котором есть такие же ключники?* Первичное значение слова *ключник*, известное русскому языку, – ‘слуга, ведающий продовольственными запасами имения, дома, хранитель ключей’ [5]. Аналогичный перенос можно видеть для номинации *латник*. В языке геймеров это наименование класса в зависимости от способности персонажа носить броню из того или иного материала. В русском языке названное слово является историзмом, имеет значение ‘воин, одетый в латы – железную или стальную броню, надеваемую для защиты от холодного оружия’ [5]. Эмпирический материал включает, кроме того, номинации персонажей, созданные по образцу этого семантического деривата: *тканник, кольчужник, кожник: Каждый раз вижу на бг чуваков, не носящие ткань в приоритете (латники, кожники, кольчужники) в шапке за рыбоманию тернистой долины).*

На основе метонимии оформились семантические дериваты *сова, полено, бревно, деревце*, обозначающие персонажей игры. Так, слово *сова* обозначает друида, именуемого в игре «Лунным совухом». Этот персонаж в игре появляется в облике, схожем с огромной совой. Друид в другом облике, именуемом в игре «Древо жизни», у геймеров называется *полено, бревно, деревце: Зачем делать из хорошей совы плохое полено?* Налицо перенос по смежности.

Для выражения характеристик игрока или персонажа, как правило, использована специализация значения. Примерами таких дериватов могут служить несколько лексем адъективного характера. Так, в узусе слово *жирный* включает в семантическую структуру словарные значения ‘1. Обильный жирами, с большим количеством жира <...>. 2. Толстый, тучный, ожиревший <...>’ [5]. В социолекте же это слово будет значить ‘имеющий большой запас очков здоровья (признак, из-за которого игрока трудно победить)’. Например, *Воин: очень жирный, отлично держит агр, ... но при критических ситуациях не выживает, а просто умирает медленнее остальных.* Прилагательному *голый* в языке соответствует, помимо некоторых других, словарное значение ‘не имеющий на себе

одежды, покровов, нагой' [5]. Геймеры же используют это слово в близком, но специализированном значении 'не имеющий экипировки нужного уровня'. Лексема *одетый* в лексиконе геймеров, как и в узусе, имеет значение, противоположное слову *голый*: *Не сказать, чтобы я был одет во что-то стоящее, но почти голым практически невозможно делать даже локалки*. К этой же группе относится слово *рукастый* в значении 'умело играющий': *Играет рукастый парень на фаермаге, с рукастыми напарниками*.

Наименования игровых и околоигровых реалий в социолекте создаются посредством двух видов деривации. Так, лексемы *зеленка* и *синька* образованы на основе синекдохи в сочетании с морфологической деривацией и обозначают предметы необычного и редкого качества соответственно, так как в самой игре эти предметы подсвечиваются зеленым или синим цветом. Например, *Сапоги в основном серые, реже белые, совсем редко зелёнка... синька и эпик не попадались*. Специализация значения, вероятно, имела место для лексемы *физика* 'урон, нанесенный не магией'; узуальное словарное значение – 'одна из основных областей естествознания, наука о свойствах и строении материи, о формах её движения и изменения, об общих закономерностях явлений природы'. Например, *В Пандарии ... щит праведника снижал входящий урон и физики, и в дреноре от физики, и лишь в Легионе ... от физики и от магии*. Аналогична ситуация с семантическим переоформлением слова *химия*, в социолекте имеющего значение 'профессия «Алхимия» и то, что создано благодаря этой профессии (эликсиры, настои, зелья)'. Об этом свидетельствует контекст: *Перелистав рецепты в профессиях ... сразу становится понятно, что лучшая пара проф что для себя что на продажу – это трава + химия*. Так же трансформировались и другие известные русскому языку слова: лексема *механика*, получившая у геймеров значение 'то, как работает тот или иной игровой элемент': *На джайне героик появилась новая механика, элементаль теперь кастует заморозку на 100 раги*; слово *голос* 'программа для голосового общения в ходе выполнения задания'; лексема *пачка* в значении 'группа', например: *Да, если пачка мобов большая то из-за быстрого регена осколков можно спамить*; слово *потасовка* в значении 'специальная территория для сражений между игроками противоположных фракций, на которой для победы требуется выполнить одну или несколько задач за отведенное время'. Во всех этих случаях слова социолекта имеют близкие к словарным, но специализированные для игры значения.

Показанные выше способы семантической трансформации значений в геймерской лексике отмечены и в группе обозначений игровых

действий. Это слова *танцевать* ‘постоянно передвигаться во время боя’; *зачистить* – ‘полностью уничтожить’, *тащить* ‘делать что-либо особенно хорошо’, *качать* ‘повышать уровень чего-либо’; *проносить* ‘проходить какое-либо подземелье’; *жарить* ‘атаковать особо активно’ и др. Нередко новые значения недифференцированы, синкретичны. Исследователи называют синкретизм закономерной стадией семантической деривации, отмечая, что процесс расширения семантического объёма слова приводит к появлению семантического синкретизма, за которым следует процесс распада семантического синкретизма, приводящий к появлению явления так называемой полисемии [3, с. 36]. Таков в социолекте геймеров глагол *сливать* ‘избавляться от чего-либо’, реализующий также значения ‘проигрывать’, ‘использовать какую-либо способность’, ‘избавляться от какого-либо персонажа’.

Можно, очевидно, провести определенные параллели в развитии переносных значений и функционировании обозначений метафорического характера в социолекте геймеров и в разговорной речи, где новые значения рождаются в контексте. Интересно, что слова с новым значением тоже вовлекаются в морфологическое словопроизводство. Например, от номинаций слабых игроков *вагон* и *паровоз* образованы глаголы *паровозить* и *вагонить* в значении ‘проводить слабого или неопытного игрока через сложное испытание за плату или по дружбе’.

Анализ материала показывает, что процессы семантической деривации в социолекте геймеров в целом схожи с семантической деривацией, прослеживаемой в истории национального языка, только происходят они намного быстрее. На наш взгляд, это можно объяснить двумя причинами. Прежде всего, сообщество геймеров, вообще, и участников данной игры, в частности, намного меньше языкового коллектива носителей русского языка. Однако основной причиной следует считать неограниченные возможности интенсивного общения в новом коммуникативном пространстве. Любые изменения и новообразования распространяются в таких условиях более активно и динамично.

Библиографические ссылки

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. Психология. Журнал Высшей школы экономики. № 4. Т. 8. 2011. С. 35–58.
2. Гак В. Г. К проблеме общих семантических законов // Общее и романское языкознание : сб. ст. / Моск. гос. ун-т ; редкол. : Ю. С. Степанов (отв. ред.) [и др.]. М., 1972. С. 144–157.
3. Некипелова И. М. К вопросу о разграничении понятий семантическая деривация и семантическое словообразование в диахроническом аспекте. Вестник Томского государственного университета. Филология. № 2 (14). 2011. 36 с.

4. Пауль Г. Принципы истории языка. М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1960. С. 106–120.

5. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений [Электронный ресурс]. М.: ООО «А ТЕМП», 2006. 944 с. Режим доступа : <https://gufo.me/dict/ozhegov>. Дата доступа : 17.03.2019.

6. Уфимцева А. А. Лексическая номинация (первичная нейтральная) // Языковая номинация : виды наименований. М.: Наука, 1977. С. 5–85.

Лушневская Е. В. (Полоцк)

Жанровое определение «Песни о Нибелунгах» в контексте эпохи

На рубеже XII–XIII вв. происходило столкновение и взаимодействие героического и рыцарского, эпического и романного, анонимного и авторского.

Бесспорным является определение жанра «Песни о Нибелунгах» (*Der Nibelunge Nôt*) в классическом литературоведении как народный героический эпос (Пуришев, Шатков, Жирмунский). Вместе с тем развитые формы народного героического эпоса получают свое оформление в эпоху расцвета рыцарского романа и позднего миннезанга. По мнению Х. Бруннера, роман оказал существенное влияние на анонимных авторов героического эпоса, так как способствовал приданию письменной формы устному материалу [5, S. 136]. Однако не только форма, характерная для рыцарского романа, оказала влияние на эпос; влияние распространилось и на содержание.

Известный миннезингер середины XII в. Кюренберг ввел в обиход метрическую форму, так называемую «кюренбергову строфу». Отличительной чертой данной строфы является то, что первая строка рифмуется со второй, а третья – с четвертой, что делает ее удобной для импровизаций и в то же время возможной для заимствования героическим эпосом, бытующим в ранний период своего существования в устной форме. Отличным для «Песни» является то, что данная метрическая форма варьируется и получает характерное удлинение последней строки. Данная строфа состоит из четырех строк, рифмующихся попарно; каждый стих распадается на два полустишия. Используемая автором строфа носит название «нибелунговой строфы». Кроме того, в одном из эпизодов автор «Нибелунгов» заимствует описание любви прекрасной дамы. Если сравнить строки из эпоса: «*Быль будто ею соколь пригожій прирученъ*»¹ (13,2) [4, с. 142] и строки из любовной песни миннезингера Кюренберга «*Я сокола кормила год и много дней*»² [2, с. 484], заимствование представляется

¹ «*Wie si züge einen valken, / starc, scæn' und wilde*» [6, S. 8].

² «*Ich zôch mir einen valken mêre danne ein jâr*» [8, S. 12].